

# INNUENDO

“INNUENDO”

Novela gráfica.

D. Alejandro Pedraza Romero

Código: 1088302435

Director: Hernán Vallejo Sánchez

Una tesis propuesta para el grado de licenciado en artes visuales con énfasis en pintura.

Universidad Tecnológica de Pereira.

Facultad de bellas artes y humanidades

Escuela de artes visuales

Pereira

Octubre del 2017



Anima, es la entidad esencial e  
inmaterial que inmortaliza a los seres vivos.

El alma puede vivir sin el cuerpo, pero  
vive presa en él buscando la purificación del pecado.

(Platón)



## AGRADECIMIENTOS:

En general agradezco a todas aquellas personas peculiares a las cuales les he aprendido lo mejor y lo peor que ha alimentado mi forma de pensar. Le doy las gracias a aquel que me enseñó a hacer buen uso del error y a encontrar belleza en las manchas Carlos Augusto Buritica; al del quinto piso, del que aprendí no solo sobre color sino también sobre encontrar mi imaginario y reforzarlo en el cotidiano Rodrigo Barona; a los teóricos, que en más de una ocasión me sacaron canas con los trabajos y las exposiciones necesarias para los cursos.

A Carlos Alberto Hoyos, de quien aprendí que la línea y forma en muchas ocasiones no es lo más importante, por el contrario es la expresión misma la cual se lleva el protagonismo.

Al profesor Luis Roberto Aldana, quien con unas pocas clases y asesorías, indirectamente me enseñó a escribir y a dejar volar mi mente en Fantasía.

Por último, le doy los agradecimientos especiales a quien desde segundo semestre guió mi proceso plástico; otorgó conceptos esenciales para la creación del proyecto mismo y quien con su buen humor y buena dirección saca los mejores resultados en las personas y sus trabajos. Al maestro Hernan Vallejo, gracias por todo.

## DEDICADO A:

Mis padres, quienes me apoyaron en el transcurso de la carrera, no solo costearon mis matrículas y materiales sino también dando apoyo moral y su comprensión y aguantando mis desquicios durante los momentos más frenéticos del proyecto.

A mi hermano, la persona en la que me inspiré para comenzar la carrera de artes visuales y quien aún por estos tiempos me sigue ayudando con lo que le es posible.

Y a mi compañera de carrera, Paula, la cual desde el tercer semestre me ha ayudado a ordenar mi loco mundo y en más de una ocasión me dio muy buenos consejos con referente a mi obra.

## **CONTENIDO**

<b>RESUMEN,,,</b>	<b>pag. 10</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>pag. 11</b>
<b>ENTRADA DE DIARIO I. UNA RÁPIDA CLASE DEL COMIC EN LA HISTORIA...</b>	
1.1	LOS ANTECESORES DEL CÓMIC.....pag. 12
1.2	EL CÓMIC EN EUROPA.....pag. 14
1.3	EL CÓMIC EN ESTADOS UNIDOS.....pag. 16
1.4	EL CÓMIC JAPONÉS O MANGA.....pag. 22
1.5	EL CÓMIC EN LATINOAMÉRICA.....pag. 25
1.6	REFERENTES PERSONALES.....pag. 30
<b>ENTRADA DE DIARIO II. SOBRE LA CREACIÓN DEL UNIVERSO LITERARIO DE INNUENDO Y LA NOVELA GRÁFICA...</b>	
1.7	ORIGEN. ¿QUÉ ES INNUENDO?.....pag. 32
1.8	PERSONAJES Y CONTEXTO REGIONAL.....pag. 35
1.9	SOBRE EL MITO HEBREO Y SU CONEXIÓN CON LA NOVELA.....pag. 38
1.10	LA MATERIALIZACIÓN DE LA NOVELA EN UNAS CUANTAS LÍNEAS.....pag. 38
<b>ENTRADA DE DIARIO III. SOBRE EL ARTE DE INNUENDO. (PARTE TÉCNICA)...</b>	
1.11	PRUEBA Y ERROR.....pag. 42
1.12	EN EL GRABADO.....pag. 43
1.13	VIAJE A FANTASÍA.....pag. 45
1.14	EL USO DEL IMAGINARIO.....pag. 46
1.15	ILUSTRANDO A COLOR.....pag. 47
1.16	ACABADOS FINALES.....pag. 52
<b>CONCLUSIONES.....pag. 53</b>	
<b>BIBLIOGRAFÍA.....pag. 54</b>	
<b>WEBGRAFÍA.....pag. 55</b>	
<b>ANEXO. GLOSARIO DE IMÁGENES.....pag. 56</b>	

## RESUMEN

El proyecto “INNUENDO” consiste en la creación del piloto de una narrativa o novela gráfica que da cuenta de un futuro distópico en el que han pasado varios años después de la guerra santa y la humanidad se encuentra al borde de la extinción en un contexto pereirano.

En la realización del proyecto se tuvieron en cuenta los diferentes procesos de creación, ilustración y escritura de una historia totalmente fresca, original tomando en cuenta, claro está, variados referentes históricos del cómic, la novela gráfica, la literatura y demás representaciones artísticas, tanto pictóricas como escriturales.

Este proyecto toma en cuenta a los primeros autores del cómic y sus obras más representativas que dieron paso a la evolución de la novela gráfica.

Se llevara a cabo la investigación necesaria para la creación de los personajes, adaptando lo que podría ser un futuro en la ciudad de Pereira y lugares aledaños a esta.

En una breve introducción se dará a conocer el comienzo de la historia y su forma de narración.

## INTRODUCCIÓN

Una novela gráfica, en el caso del proyecto “INNUENDO” tiene como finalidad primordial, relatar una historia, ya sea fábula, cuento, prosa, leyenda, mito, invención, sátira. Como segundo propósito, cuenta con la obligación de enaltecer las bellas artes, que sus ilustradores han estudiado en algún momento de su vida y deben defender de una o de otra forma la riqueza iconográfica que han adquirido.

Se dará a conocer de forma superficial los inicios de la novela gráfica y su antecesor, el “comic” con el fin de enriquecer el proceso de creación de la narración e ilustración del proyecto “INNUENDO”. Desarrollo de la historia, realización de personajes, diseño de las locaciones, los espacios en que transcurre la historia además de la contextualización de una ciudad mayormente destruida como Pereira y los lugares aledaños; usando como soporte la fotografía en el trabajo de campo.

El ideal del proyecto es, además de lo ya dicho (narrar una historia), mostrar una obra de gran calidad de ilustración, al mismo tiempo de sustentar la narración, convertirse en obra independiente que pueda ser mostrada al público y de cuenta de lo que la carrera de artes visuales puede brindar, más que una licenciatura. Como cualquier proceso o muestra artística, la novela gráfica da fe de la existencia del mundo sensible que la humanidad intenta alcanzar desde que el hombre empezó a pintar en las paredes de una cueva; ¿pero cómo explicar de una manera precisa esta noción? ¿Cómo articular el trabajo escrito con soportes pictóricos? ¿Para qué sirve en estos días una novela gráfica si en el mundo existen muchas de estas? Y la pregunta más importante de todas, ¿Qué futuro tiene una novela gráfica como “INNUENDO”? A lo largo de este proyecto se dará respuesta a estas cuatro y otras más preguntas, sirviendo como apoyo de el por qué una tesis puede ser una novela gráfica.

## ENTRADA DE DIARIO I. UNA RÁPIDA CLASE DEL COMIC EN LA HISTORIA.

### 1.1 LOS ANTECESORES DEL CÓMIC

**Umberto eco**, <<La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores... así, los comics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes>>

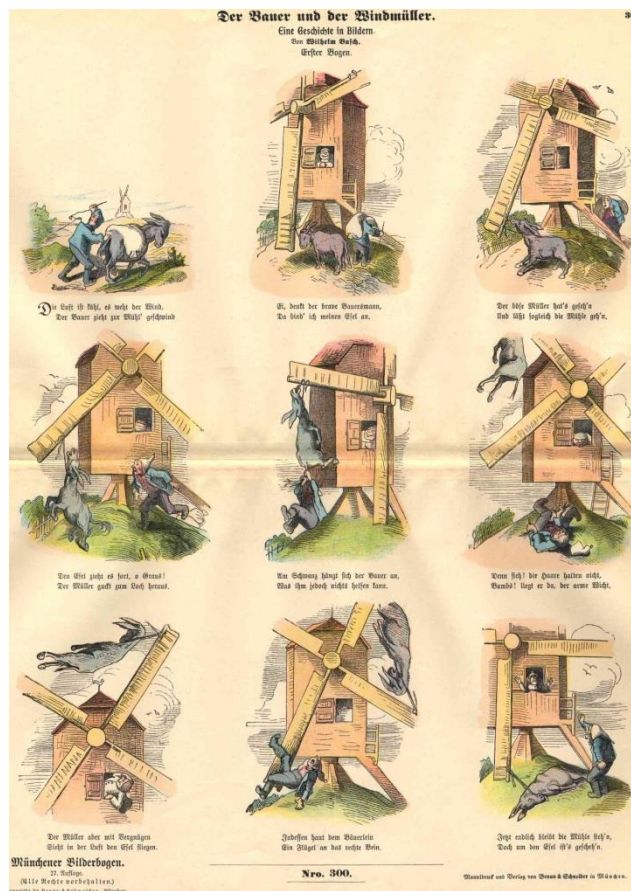
La novela gráfica y mucho antes de esta noción, el cómic surge como medio experimental a lo largo de la existencia del hombre, pero ganando más fuerza en el último siglo. Sus antecesores se remontan a la sucesión de imágenes plasmadas en formas de comunicación y artísticas como los jeroglíficos egipcios, los cuales utilizaron el papiro y las paredes de las habitaciones rituales como soporte para la representación de varios mitos y acciones cotidianas realizadas por la realeza, incluían imagen y texto.

Desde el siglo XVIII encontramos representaciones realmente parecidas a la historieta. El primero de estos antecedentes fue un caricaturista y grabador británico, James Gillray, quien hacía agua fuertes basadas en sátiras políticas y sociales de la época entre 1792 y 1819.





Entre 1790 y 1909 el cómic americano, adopta las ya conocidas características del cómic europeo: revistas satíricas.



En 1865 Wilhelm Busch (pintor, poeta, caricaturista) publica una historieta llamada Max und Moritz (hipertinta) protagonizada por dos muchachos. Ilustraba y escribía de una forma similar al cómic moderno, en el que cada escena iba acompañada por unos cuantos versos. Lleno de humor negro y violencia.

En el año de 1871, Joseph Keppler nacido en Viena, fundó la primera revista norteamericana *puck*. Junto con *Life* en 1883 influenciada por

la primera, fueron las primeras en tener cercanía con el cómic norteamericano, que incluían textos, ilustraciones, chistes gráficos y caricaturas.

En 1895 los grandes periódicos intentaban ganar más público a través de sus ilustraciones.

## **1.2 EL CÓMIC EN EUROPA.**

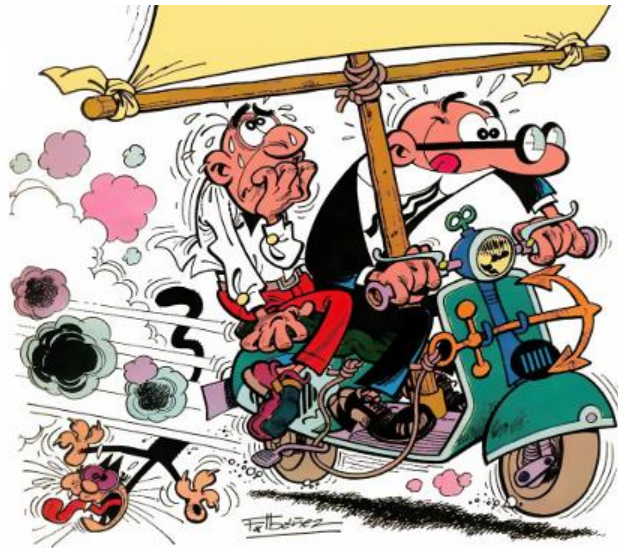
El cómic en Europa, gracias a su naturaleza eminentemente gráfica con el pasar de los años en gran medida, quedó relegado mayormente a un público infantil al generar desconfianza respecto a su nivel cultural; en lo cual difiere del de Estados Unidos cuyo sostén era un medio masivo.

*En Europa, el cómic ha poseído (...) el mismo estatuto sociocultural que el juguete (...), su complemento en el arsenal lúdico infantil. Que los relatos en imágenes nacieran y se desarrollaran en Europa orientados específicamente por sus soportes editoriales hacia la clientela infantil, ilustra perfectamente algunas diferencias esenciales entre la cultura popular norteamericana, que (...) se orientaba de un modo indiscriminado al heterogéneo público masivo, y la elitista cultura europea, que había entronizado a la palabra impresa a expensas de la imagen impresa y de gran difusión, contemplada con sospechas culturales. Víctimas de esta jerarquía entre textualidad e iconicidad, los cómics tardarían muchos años en Europa en ser algo más que un instrumento menor al servicio de la pedagogía infantil (Gübern, 1987, p. 217)*

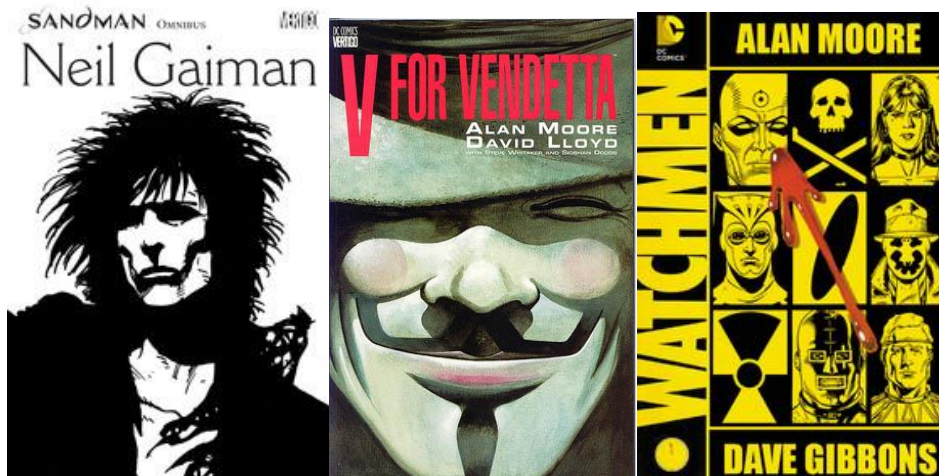
En Europa el desarrollo del cómic no fue necesariamente uniforme. Diferentes países han aportado de diversas maneras a este arte y su impacto social ha sido muy distinto; teniendo en cuenta las situaciones económicas, políticas y sociales que ha atravesado cada país. Por ejemplo en Alemania, durante el régimen nacional-socialista se

prohibió la creación y reproducción de cómics, creando de esta forma un estancamiento en el desarrollo de este medio.

“Tebeos” es como se les conoce a los cómics e historietas en España. Conocido en su mayoría por Mortadelo y Filemón, publicada desde 1958 en la revista Pulgarcito, Francisco Ibáñez (1936) es uno de los autores más reconocidos en el país.

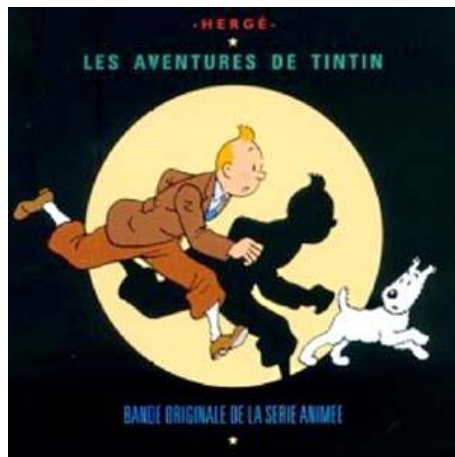


En Inglaterra también encontramos autores reconocidos en el mundo, como Neil Gaiman (1960), escritor de la afamada serie The Sandman y Alan Moore (1953), escritor de novelas conocidas como V for Vendetta, Watchmen, The League of Extraordinary Gentlemen, entre otras más. Moore explora temas como política, el sistema, la psicología, la tradición, la sociedad, la sexualidad, entre otros.





Exponentes como el belga, Georges Prosper Remi (Hergé) creador de las aventuras de TinTín, cuenta con más de veinte álbumes publicados o el dúo de franceses Goscinny (1926-1977) y Uderzo (1927) es de gran importancia para el cómic, tanto en Francia como en el ámbito mundial, principalmente por su obra Ásterix el galo, una serie de historias de comedia, aventura y sátira protagonizada por Ásterix y su amigo Óbelix.

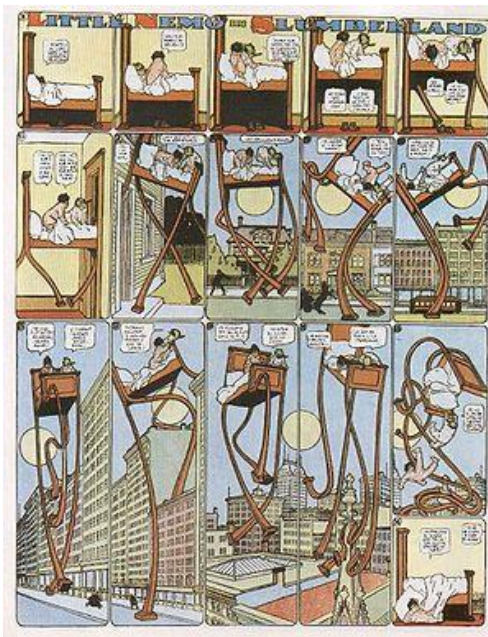


### 1.3 EL CÓMIC EN ESTADOS UNIDOS

Desde el siglo XX, el cómic en Norteamérica pasa a ser uno de los “tres pilares fundacionales de la cultura audiovisual, junto con el cine y la radio” (Gubern, 1987, p. 213).

Puede que no se trate de la primera obra cómica, The Yellow Kid (“El chico amarillo”, figura 10), de Richard F. Outcault (1863-1928). La trama de esta tira se centra en Mickey Dugan, un niño calvo, que se expresaba con un dialecto coloquial. Utilizaba una camiseta amarilla en la cual eran plasmados los diálogos (que le daba el nombre de Yellow Kid o “niño amarillo”). Al principio, Outcault narraba los eventos de cada tira cómica en una sola viñeta; posteriormente su editor, Randolph Hearst en el New York Journal, le pidió que dividiera en

varias viñetas cada tira cómica para facilitar su lectura y comprensión. Desde el 1877 al 1968, Rudolph Dirks haría uso de globos de texto para los personajes y sus diálogos, en su célebre *The Katzenjammer Kids*, publicada por primera vez en 1897 en *New York Journal*. Del 1869 al 1934 Winsor McCay innovó en varios aspectos, más que todo en cuanto a diagramación y composición de viñetas con su obra *Little Nemo in Slumberland* publicada desde 1905 en el *New York Herald* y después en 1911 en el *New York American*.

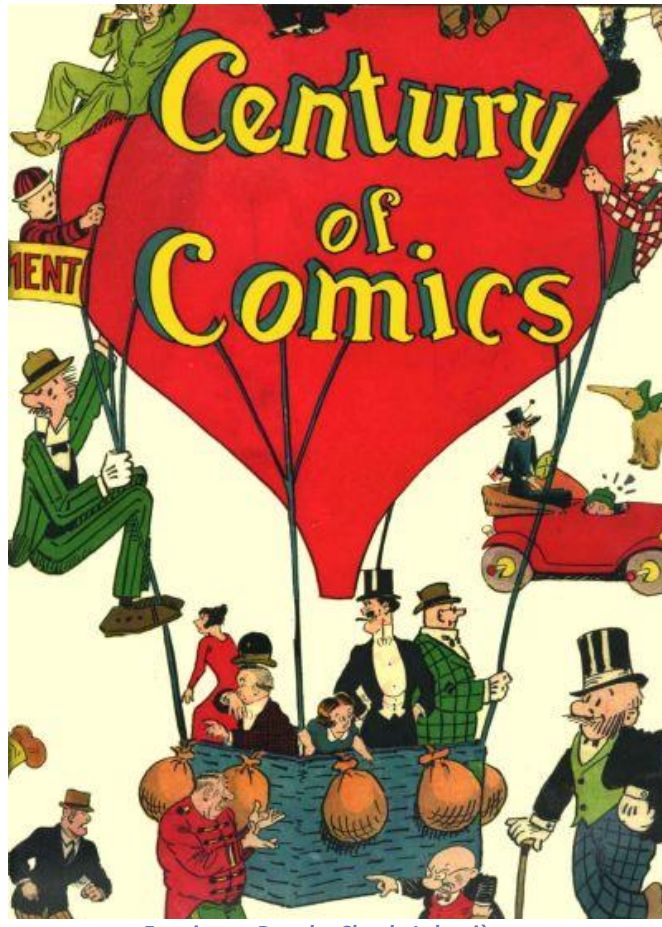


Little Nemo in Slumberland. Winsor McCay



The Yellow Kid. Richard F. Outcault

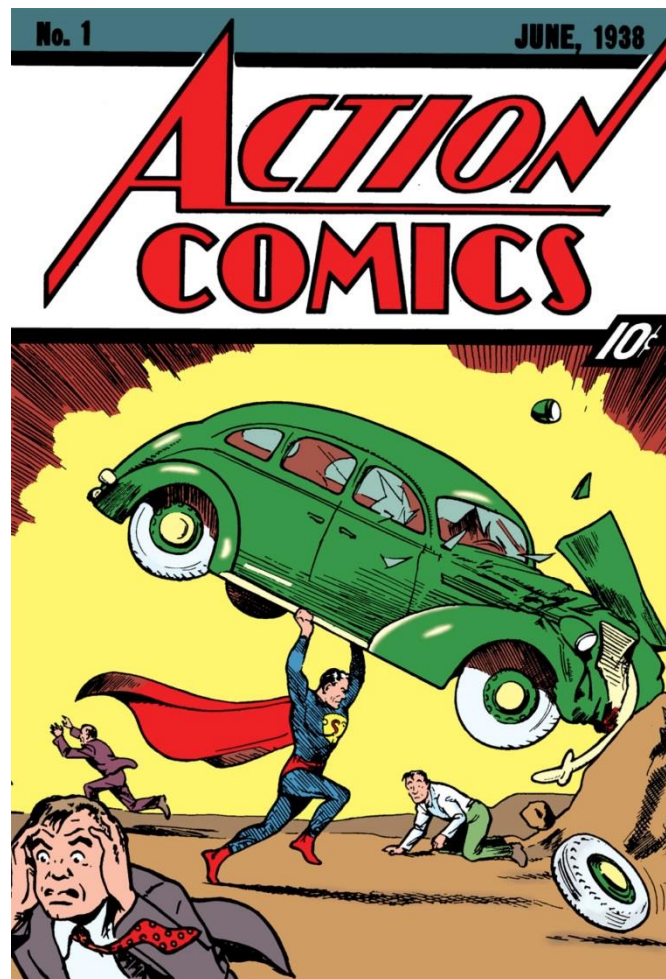
Claude Lalumière comenta que la publicación *Funnies on parade* se repartía de manera gratuita. *“Buscando deshacerse de las copias no distribuidas, cuenta la historia que alguien les colocó una etiqueta de 10 centavos y las dejó en algunos quioscos de ventas. Se vendieron en un santiamén y así, en 1934, nació la industria de los cómics”* (Lalumière, 2000). Esta fábula no sólo es apreciable por retratar el carácter comercial y masivo de las tiras cómicas en sus principios y aun cómics se emanciparon del medio que les dio vida (el periódico) y se volvieron publicaciones autónomas e independientes.



Funnies on Parade. Claude Lalumière.

La revista Detective Cómics publicó en 1938 uno de los más grandes éxitos en la historia del cómic estadounidense: Action Comics, número 1, que mostraba en su portada al personaje icónico del escritor Jerry Siegel y al artista Joe Shuster: Superman, el primer superhéroe en el mundo del cómic. Vestido con un atuendo rojo y azul, similar al de los artistas circenses de entonces, Superman, dio origen a una entera generación de superhéroes donde podemos encontrar: Batman y Flash (1939), la Mujer Maravilla (1941), el Capitán Maravilla (Shazam), publicado por Fawcett Comics en 1939. De la casa Marvel Comics, La Antorcha humana (1939) y el Capitán América (1941) entre otros. En el transcurso de la Segunda Guerra Mundial, muchos de estos superhéroes obtuvieron un papel de importancia militar y varios cómics de la época se empaparon de propaganda política.





Desde 1954 en el mes de septiembre, la censura legal llegó a las principales casas editoriales de cómics. A través del Comics Code Authority, denominado en un principio Comics Magazine Association of America, una entidad dedicada a autorregular los contenidos en la publicación de cómics. Dicha entidad implementó un código de conducta (comics code) que decía que todas las revistas de cómic publicadas de manera oficial debían seguir, evitando temas de violencia, sensualidad, racismo, crimen, entre otros. Con los altos niveles de censura de este código, junto con otros factores, se generaron los comix, o cómics underground, en muchos casos historias de contenidos moralmente cuestionables (para el comics code),

publicadas en su mayoría por sus propios autores y distribuidas a menudo en eventos como conciertos, fiestas, etc.

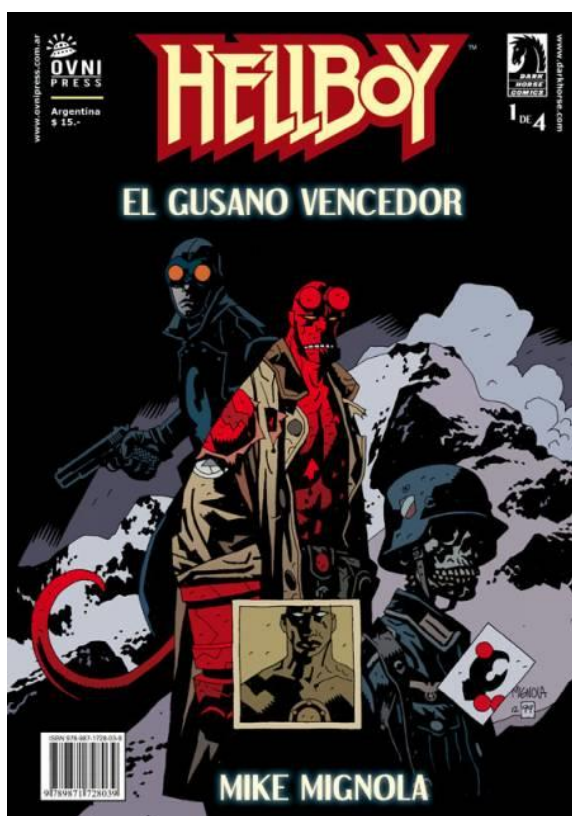
Desde la década del setenta, las casas editoriales comenzaron a presionar sobre las autoridades de la época, logrando la revisión del comics code, primero en 1971, luego en 1989. Con el nacimiento de las nuevas editoriales independientes, algunas de las ya existentes comenzaron a rechazar el código y la distribución más abierta de cómics sin el sello de aprobación de la CMAA, por parte de distintos vendedores, provocó que el código perdiera vigencia y hoy en día las casas editoriales suelen ser responsables la regulación de los contenidos publicados.

Dos de los exponentes más importantes del mundo del cómic son: Frank Miller (1957), creador de 300 y Sin City, ambas con su respectiva adaptación al cine, y Mike Mignola (1960), autor de Hellboy. Por otro lado Scott McCloud (1960) es un escritor de cómics que aprovecha este medio para reflexionar sobre él, como lo ha hecho en sus libros Making Comics (2006), Understanding Comics (1993) y Reinventing Comics (2000).

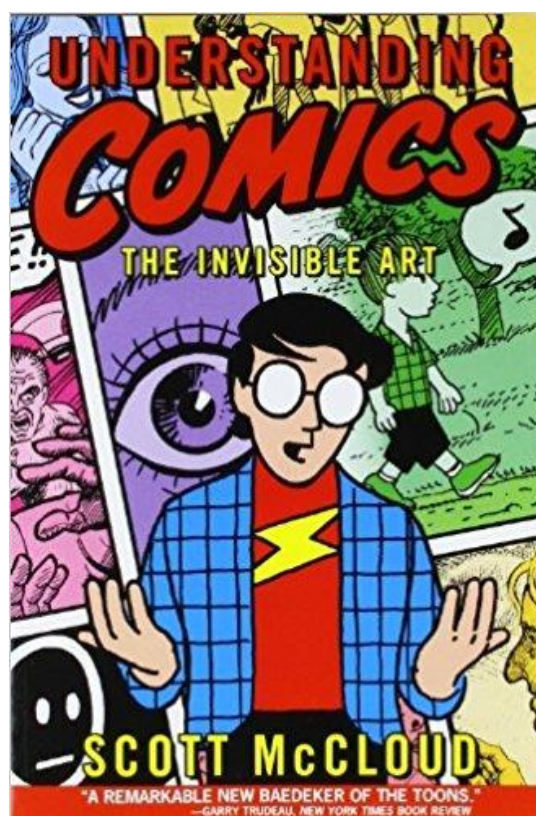




Sin City, una dama por la cual matar. Frank Miller.



HellBoy. Mike Mignola.



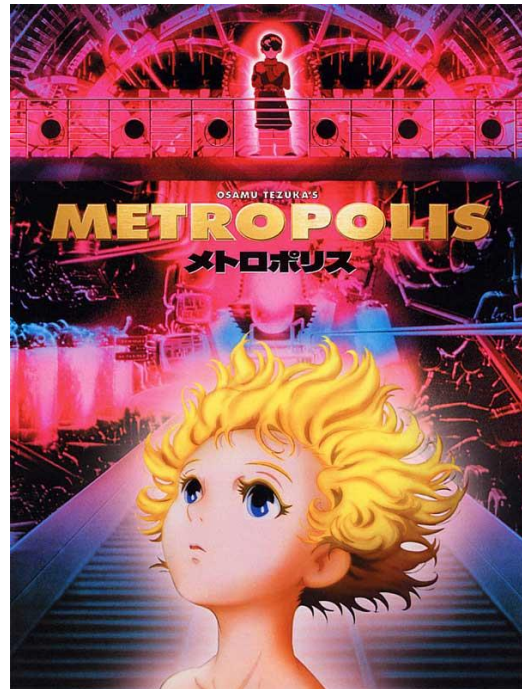
## 1.4 EL CÓMIC JAPONÉS O MANGA.

En Japón, el cómic es denominado como manga y viene de una tradición gráfica japonesa, especialmente en los campos de pintura y grabado. Artistas como Hiroshige (1797-1858), Hokusai (1760-1849) y Utamaro (1753-1806) pautarían las reglas de lo que en un futuro sería la imagen con el ceño característico del comic japonés. De hecho, Hokusai fue el primero en usar el término “manga”, aunque fue así como denominó a sus bocetos sueltos.



El boom en cuanto a la producción de cómics en Japón comenzó en el momento en que los estados unidos ocuparon el país, después de la segunda guerra mundial (1945-1952). Por esta época surgiría uno de los más grandes exponentes del manga y pionero de la animación japonesa: Osamu Tezuka (1928-1989). Astroboy, Kimba el león blanco, metrópolis, la princesa caballero y Black Jack son las más reconocidas del entonces mangaka. Desarrolló un estilo muy particular que sería de gran influencia para toda la posterior producción de manga, el estilo caricaturesco de ojos grandes, puede ser posible influencia de Walt Disney.



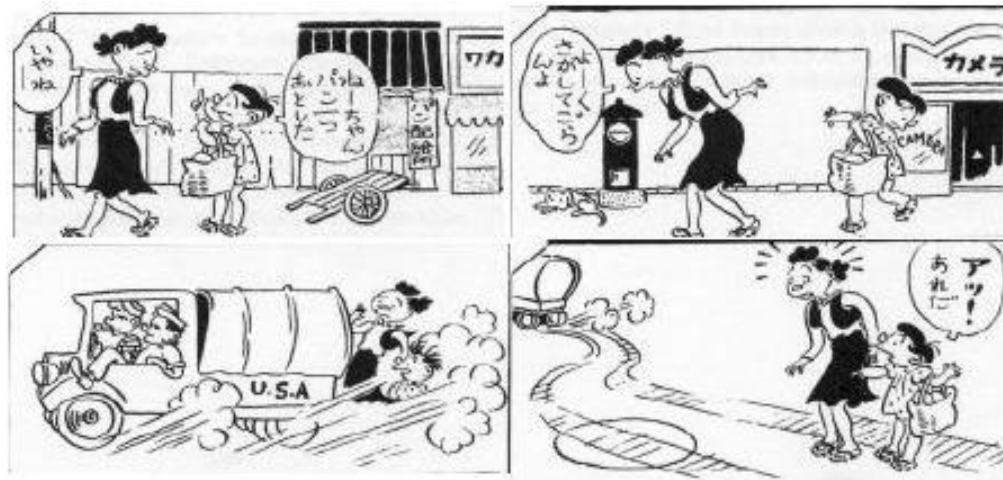


Tezuka produjo poco más de 700 volúmenes de manga, abarcando un estimado de 150.00 páginas de dibujos.

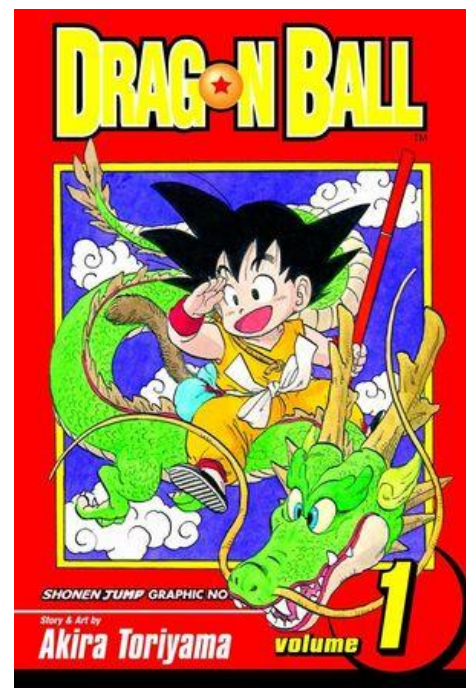
Nacido en el 1954 Katsuhiro Otomo es el autor de Akira, un manga publicado en el año de 1982 en la revista Young Magazine. Akira consigue una adaptación al cine y fue una de las primeras películas de animé en ser proyectadas en salas de cine fuera de Japón en 1988. Akira se consolida como obra de culto que favoreció conocimiento del manga en los países de occidente.



Otra ilustradora trascendente en el ámbito del cómic japonés es Machiko Hasegawa (1920- 1992), quien creó la tira cómica Sazae-san, publicada en el diario Asahi Shinbun. La protagonista de este cómic, es una mujer independiente y fuerte que, de alguna manera, se opone a lo que consideraban debía ser la mujer de la época. Las obras de Tezuka por lo general son largas y de trama enmarañada y su forma de narración se parece al de una novela, Sazae-san se trabaja como una obra cotidiana que podría considerarse una tira cómica escrita para ser publicada en un periódico.



Entre muchos otros más, encontramos a un artista, cuya obra ha sido muy importante para las generaciones de fin de siglo XX y comienzos del XXI y para dar a conocer al manga a nivel internacional, Akira Toriyama nacido en 1955 es autor de los grandes trabajos, Dr. Slump (1980 y 1985) y Dragon Ball (1984 y 1995); obras renombradas de la revista Shonen Jump, de la editorial Shueisha.

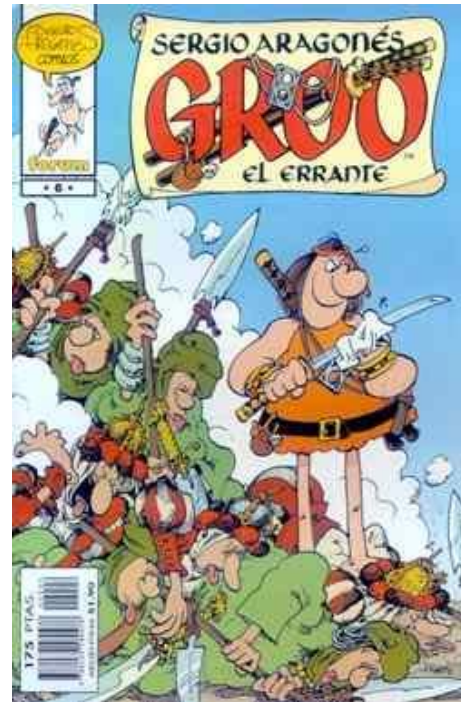




## 1.5 EL CÓMIC EN LATINOAMÉRICA.

El paso del cómic por Latinoamérica ha sido muy anormal y su desarrollo varía mucho dependiendo del país en el que se le mire.

En México, vemos a Sergio Aragonés uno de los más importantes exponentes del país (1937), autor de la historia de aventura y humor Groo, el errante (1981) publicada en grandes casas del cómic como Image, Dark Horse y Marvel y colaborador de la revista norteamericana MAD.



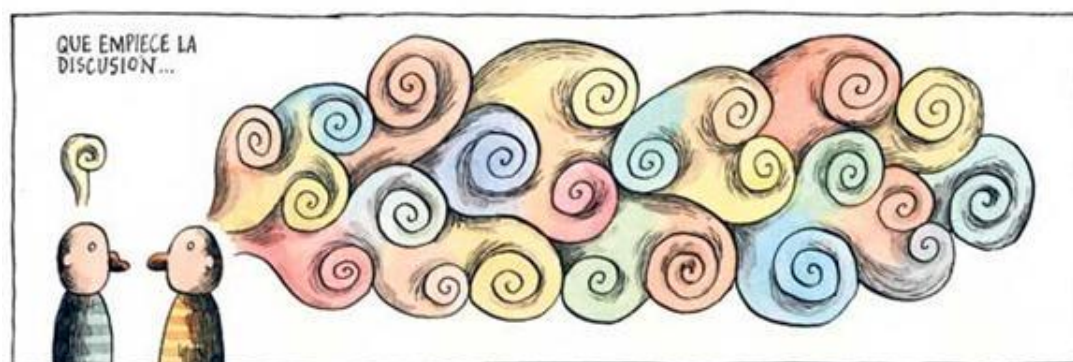
otras viñetas humorísticas, donde ha demostrado su capacidad inventiva, su genio y su humor particular.

Conocido como “Quino” Joaquín Salvador Lavado nacido en 1932 en Mendoza, es uno de los exponentes más enfatizados del cómic en toda América del Sur, Mafalda es el personaje de la misma tira cómica por la cual más se le reconoce, un cómic humorístico, protagonizado por una niña muy inteligente y algo precoz. Haciendo uso del humor, Quino aprovecha el lado inocente del personaje para criticar a la sociedad actual y poner a reflexionar al lector. Quino también ha publicado

El dúo conformado por Héctor Oesterheld y Francisco Solano López, creadores y autores de la historia fantástica El Eternauta publicada primero entre 1957;



Dante Quinterno, autor de Patoruzú, obra humorística publicada por vez primera en 1927; y Ricardo Siri, conocido como Liniers, autor de varias viñetas humorísticas entre las que se destaca Macanudo son otros exponentes importantes del cómic argentino.



René Rios Boettiger, conocido como “Pepo” es un ilustrador chileno quien en 1948 publicara su famosa obra Condorito, un cómic humorístico protagonizado por un cóndor el cual se comporta como un humano. Gracias a su sentido del humor, Condorito se ha convertido en un éxito en toda Latinoamérica y diversos países del mundo, y hasta la fecha continúa distribuyéndose en varios países, entre ellos Colombia.



En Ecuador, Eduardo Villacís es un artista del cómic reconocido, autor de El espejo humeante, una obra de ficción en la que su autor combina el cómic con la pintura, el dibujo, la escultura y otras disciplinas artísticas. Algunos otros que trabajan el cómic son Fabián Patinho, autor de Ana y Milena. Artista de Humor gráfico, Edward Jaime (Edú), autor de Sombra: El Gran Torneo. Y Wilo Ayllón, ilustrador, pintor y dibujante de reconocimiento internacional.





De esta misma manera encontramos a varios artistas del cómic en Colombia. Originalmente consistía en la imitación del cómic estadounidense y mexicano, ideal para familiarizar al público con tan particular forma de comunicación.

El cómic colombiano o historieta ha sido relegada a la sombra en beneficio de la literatura y el humor gráfico, sátira política. Para infortunio de los artistas colombianos, aun no existe un estilo propio que caracterice el talento de la región y los pocos que trabajan la ilustración se dedican a la copia del manga

En 1924 nace *Mojicón*, su autor Adolfo Samper hace esta adaptación de la tira estadounidense "Smitty" de Walter Berndt, considerado el primer cómic colombiano. Ya con el tiempo, este mismo autor publicaría otros trabajos como: Misiá escopeta y don amacice (1943).



Misiá Escopeta



Mojicón, Adolfo Samper



En los años sesenta Ernesto Franco surge con su trabajo celebre, *Copetín*, publicada en el periódico el “El Tiempo”, esta obra marcó un nuevo comienzo para las tiras cómicas colombianas ya que tuvo una gran aceptación entre los lectores y se marcaría en la memoria colectiva del país a tal punto de volverse un símbolo de la historieta nacional. En sus viñetas, Franco, narraba la vida cotidiana de los habitantes de las calles de Bogotá desde el punto de vista de un gamín, término que designaba al niño habitante de calle de la época.



## 1.6 REFERENTES PERSONALES.

Existe un sin fin de referentes que indirectamente fueron usados para la realización del piloto de novela gráfica “INNUENDO”. Tanto escritural como pictóricamente y tratados que hablan del alma humana que enriquecieron de una o de otra forma la complejidad de la trama narrativa.

Fullmetal Alchemist es una serie de anime basada en el manga con el mismo nombre creado por Hiromu Aracawa. La trama se basa en la vida de dos hermanos que en la búsqueda por revivir a su madre, muerta por una enfermedad, realizan alquimia prohibida y esto les cuesta una pierna y un cuerpo como pago por traerla de regreso, en el transcurso de sus vidas, los hermanos deberán enfrentarse a unos seres con los nombres y las dolencias de los pecados capitales.



Supernatural, serie norteamericana creada por Eric Kripke lanzada en 2005, menciona la lucha del cielo y el infierno por la obtención de las almas humanas. En el capítulo uno de la temporada tres en el que se hace mención a (los siete magníficos) que no son más que los siete demonios que se presentan con el nombre de los pecados capitales.

La historia Interminable, adaptada al cine como la Historia sin fin, es un libro creado por Michael Ende que habla sobre la vida de los habitantes de Fantasía, el reino mágico y de cómo Atreyu junto a su dragon de la suerte Fukur realizara un viaje para traer a su mundo a un niño real, Bastian quien debe leer el libro de la Historia Interminable para que el mundo de fantasía no desaparezca.



## **ENTRADA DE DIARIO II. SOBRE LA CREACIÓN DEL UNIVERSO LITERARIO DE INNUENDO Y LA NOVELA GRÁFICA.**

Cuando se trata de la novela gráfica, dejando de lado el comic y sus temas de héroes para niños y adolescentes, entran las historias para un público más adulto, con temas más serios, bélicos y la profundización en la psique de los personajes, las repercusiones de sus actos, los daños psicológicos que se puedan generar en ellos después de tres siglos de lucha.

### **1.7 Origen. ¿Qué es INNUENDO?**

INNUENDO es un término en inglés que significa insinuación a una conducta inapropiada o inmoral. Esta palabra resume la intencionalidad de la novela. A diferencia de su hermana “LETANIAS” la cual trata de la derrota de las virtudes, la historia de INNUENDO trata de la búsqueda y derrota de los pecados capitales, los cuales causan estragos en la conducta humana y por ende la condenan.

INNUENDO es una obra que utiliza la fantasía como soporte para narrar toda una gama de locaciones y situaciones tomadas del imaginario e ilustradas en un contexto local.

La idea de crear una novela gráfica, viene de experiencias previas ilustrando el cómic “THE ANCIENT” originalmente en lápiz grafito y papel de resma, esto de la mano con las clases de énfasis en pintura y en general las asignaturas vistas en la carrera fueron un punto de apoyo y de inicio para la creación del mundo de INNUENDO.

La novela o piloto de novela gráfica “INNUENDO” se basa en el principio de la experimentación de diferentes técnicas vistas durante la carrera de artes visuales en la Universidad Tecnológica de Pereira y como propuesta de una novela gráfica, la cual no requiera viñetas para el pleno desarrollo de la historia; al igual que “sin city” de Frank Miller, INNUENDO es un cómic para un público adulto, en donde la narración no tiene como único propósito el alcanzar una meta suprema, o la aburrida vida que nos pueda mostrar un superhéroe mientras derrota al villano, salva el mundo y se queda con la chica; muy por el contrario, la finalidad de esta novela será la de dar a conocer las más íntimas

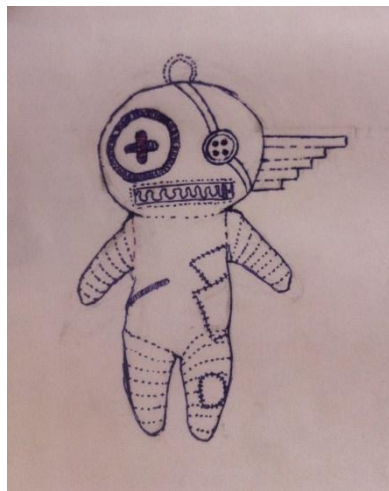


emociones de los protagonistas, las frenéticas anécdotas que los llevan al límite en una sociedad que roza la locura, donde tendrán que hacerle frente a siete pecados capitales y por ende a sus seguidores pecados menores al mismo tiempo que defenderán los pocos amigos que poseen y a sí mismos de caer en la tentación y perderse en el abismo por la eternidad.

Como se mencionó en un principio, la experimentación es la base para producir todo tipo de ilustraciones que cumplan con un requisito mínimo de calidad.

### **El principio de un futuro universo escritural.**

Como muchas producciones escriturales, “INNUENDO” nace como una idea prematura, inmadura y con conceptos tan ridículos que en un principio no fueron tomados como una posible producción literaria, mucho menos como novela gráfica.



Fue para el año del 2013 en donde la idea de los pecados se fue concibiendo y donde este mundo loco tomaba forma. Este pequeño amiguito fue la primera representación de lo que podría llegar a ser. Fue una apropiación de una obra llamada “THE ANCIENTS” del entonces estudiante de grado 8° Alejandro Pedraza, en la escuela normal superior “el jardín” de Risaralda en el año 2006. Entonces era un contenedor de personalidades múltiples, en el cual se podía reencarnar una vez después de muerto.

Ya en el transcurso de la carrera, el discurso que existía alrededor de esta peculiar creación era otro, establecido como el primer pecado dentro del universo de “INNUENDO” fue tomando fuerza, en las diferentes representaciones en trabajos asignados por diferentes docentes.



El réquiem de los pecadores.

El réquiem de los pecadores es el primer boceto en el cual se establecían siete pecados capitales dominando a un ser humano, aquí es donde la historia de la derrota de los pecados toma conciencia, una mente propia y comienza a viajar de técnica en técnica para establecerse al final como una historia real.

Las coronas y los objetos de tonalidades oro son muy recurrentes en la historia, representan, más que a la realeza, a una alta sociedad, consumida por la codicia,



### 1.8 Personajes y contexto regional.

Muchos de los más grandes trabajos, tanto literarios como de carácter gráfico (cómic, novela gráfica, películas y series) son narradas y sustentadas en las grandes potencias mundiales. La idea desde un principio fue realizar la narración y posterior a esto, la ilustración, en el contexto pereirano y sus lugares aledaños, así como se nombra en la misma novela, la vieja Cartago, Dosquebradas la cual llamaremos ciudad Biquebradina y demás locaciones de un punto global en específico; *“Es el año 34.53, han pasado cuatro siglos y medio desde la segunda llegada de Cristo; el día en el que el tiempo se detuvo, se abrió el infierno y el cielo y centinelas y atrocidades se enfrentaron”,* en este punto el planeta tierra detuvo su rotación, por lo tanto la mitad del globo se encuentra constantemente irradiada por el sol por lo que la vida en esta cara del mundo no es posible, por otro lado, el otro hemisferio de la tierra se encuentra en una constante penumbra y la temperatura también hace imposible la existencia de cualquier cosa; en medio de estos dos “desiertos” existe una franja en donde la vida es posible. Un ocaso eterno adecua la existencia para nuestros personajes y que los últimos habitantes en todo el mundo, de los que se tenga conocimiento, se ubican en un principio en toda Colombia (*LETANIAS Y LA ULTIMA BATALLA DEL BIEN Y EL MAL*), pero ya en

INNUENDO, los sobrevivientes asientan su cuartel general en la Villa de Pereira y será aquí en donde la última humana se batirá en contra de los pecados por el futuro de la raza del hombre y el conocimiento que este ha generado por milenios.

La variación en la creación de los personajes atiende a la diferencia de personalidades, habilidades que puedan poseer y la adaptación de sus cuerpos con respecto al tipo de lucha y de armas que manejen.

Para la supervivencia en este mundo caótico, los personajes de la historia cuentan todos con una armadura divina, creadas con las plumas más bellas de los serafines de más alto rango.

Un bestiario es la forma más propicia de presentar la gama entera de personajes, bestias y demás seres de una historia, es la recopilación de quienes actúan en la trama; aun en proceso de creación, en el bestiario no se contempla una ilustración que de fin a los personajes. Las producciones visuales existentes se realizaron en un papel de bajo gramaje y de extrema delicadeza, con el fin de simular los mismos materiales que se utilizarían en dicho futuro además de hacer más hermosa y efímera la caracterización y el trazo en cada personaje.



Separado por categorías se encuentran encabezando la lista los pecados y sus seguidores. Los siete pecados capitales realizados en rapidógrafo negro al igual que todos los otros personajes, con la única diferencia que las coronas que adornan sus cabezas, son de tonalidad dorada, representando la importancia y la imponencia de los mismos en la historia.



Le siguen las virtudes, representadas con la antropomorfización de figuras animales. La finalidad de realizar dichas ilustraciones, teniendo en cuenta que no tienen protagonismo alguno en los sucesos de INNUENDO, es la de dar un abrebocas de la precuela de esta tesis LETANIAS.



Los caballeros neutrales son los últimos, no por ello menos importantes. Portadores de los trajes divinos, cargado cada uno de ellos con armas especializadas para el tipo de combate de su respectivo portador.



## **1.9 Sobre el mito hebreo y su conexión con la novela.**

Durante la creación de la idea de INNUENDO, se tuvo en cuenta una gran cantidad de temas, de los cuales uno tendría el mayor protagonismo en el transcurso de la misma el cual parte tomando como trama principal la mitología hebrea o los sucesos y predicciones mencionados en la biblia, para no herir susceptibilidades; se adaptó de una manera más poética, la historia subsecuente a la batalla divina en la que Cristo se enfrenta con las fuerzas del caído, Satán. Hasta este punto, la narración que podemos encontrar en los escritos bíblicos va de la mano con el transcurrir de los sucesos, pero se desvía hasta crear su propia trama.

El sexagésimo cuarto papa romano, san Gregorio Magno, en el siglo VI redactó una lista propia, en la cual exponía los pecados capitales definitivos, siete fueron estos; más adelante, santo Tomas de Aquino utilizó los mismos, cambiándoles el orden. Esta lista que enumera las perversiones capitales es la base que sustenta la creación del mundo de INNUENDO.

## **1.10 La materialización de la novela en unas cuantas líneas.**

En este punto se dará a conocer de una manera resumida, una parte de la novela gráfica INNUENDO, para dar al lector una rápida vista de lo que puede contener la obra, que se familiarice con los personajes, locaciones, contenido y trama.

### ***Entrada de diario N° 1.***

*Es el año 34.53, han pasado cuatro siglos y medio desde la segunda llegada de Cristo; el día en el que el tiempo se detuvo, se abrió el infierno y el cielo y centinelas y atrocidades se enfrentaron; he vivido los últimos 300 años de sufrimiento y agonía interminable, esperando que un día todo acabe, que mi muerte llegue, soy la última de mi especie, el último ser humano, o al menos creo serlo; todos mis conocidos fueron corrompidos, amigos, familiares, amantes, todos. Hasta hace unos pocos años estuvimos esperando la elevación, que volviera “él” en una especie de carruaje alado o que se abrieran las puertas de la Piedra del Redentor y nos pudiéramos ir, todo esto fue mentira. Esperamos en vano.*

*Los que nos quedamos en la tierra sobrevivimos como pudimos. Poco a poco fuimos cazados por perversiones, corrompidos por los rezagados de los pecados, esbirros de Lucis Fero, “el caído”. No podemos morir, nuestras almas están atadas a lo que alguna vez llamaron Telluz, Gea, Pachamama, Coatlicue, Bacabs, Enlil, Midgar, diferentes nombres de diferentes tribus en diferentes lugares... cuando el juicio final inició, el infierno se derrumbó y todos sus habitantes subieron a la superficie, lo mismo ocurrió con el cielo, la creencia hebrea menciona el triunfo del bien sobre el mal, que equivocados estaban; mi padre me contó una vez que él, siendo un soldado defensor de la humanidad, fue testigo de cómo Lucis Fero y Cristo se extinguieron mutuamente; fue en ese momento en que la humanidad perdió el privilegio de morir.*

*Este no es un simple diario, es un testamento de la humanidad, un recurso, que le contará a los próximos habitantes (la próxima especie superior, cuando el creador se aburra de nuevo y decida crear otra sociedad) que nosotros estuvimos aquí, dominamos al mundo y que no nos fuimos sin luchar, estoy segura que el movimiento del universo es cíclico y va a volver a pasar.*

*Mi nombre es Chie y lo que les voy a contar es nuestro día a día durante 400 años de subsistencia y la eterna condenación del alma humana.*

*Son las tres de la mañana, la hora en que las brujas toman el té, es lo que mi padre solía decirnos a mi hermana y a mí, en verdad no importa la hora que les diga, no hay luz en esta parte del mundo, ni a las diez de la mañana, ni a las dos de la tarde, lo comprendieron los vetustos a mi generación; no consideren el tiempo de vida de la humanidad como la expansión infinita de la existencia, sino como un reloj de arena, exacto, preciso y sin vuelta atrás, una vez que el último grano de arena cayó, en el año 2999 el 31 de diciembre a las 11:59:59 el tiempo se detuvo, año en que el juicio final se desató, la tierra dejó de girar en torno al sol y todos los seres vivientes que habitaban en Telluz dejaron de morir, con ello los afluentes de los ríos, las corrientes de aire, y más importante la sangre de las venas dejaron de fluir.*

*Al principio, cuando estalló la guerra, el hecho de que no pudiéramos sangrar era de gran ayuda en el campo de batalla, pero con el tiempo ese suceso al que nosotros llamamos “bendición” se convirtió en una maldición, nuestros cuerpos se convirtieron en cárceles de carne y*

*hueso, con la sangre retenida en su interior, un corazón sin pulsaciones que la mueva y de la forma más cruel, un alma encadenada por un tiempo un tanto mayor o semejante a la eternidad; pensado de una forma egoísta, cosa que cada uno de nosotros en todos nuestros años de vida hacemos, el placer de las más gratas y mundanas pequeñeces que le brindaban alegrías a la vida, se opacó y sumió en un sepulcro que se repetía a diario...*

*Desde tiempos inmemoriales la humanidad ha combatido un sinfín de batallas, ya sea por poder, dinero, mujeres recursos... pero uno de los conflictos que encontramos en la naturaleza del hombre desde el momento en el que genera conciencia, es el conflicto interno que puede llevar a la condenación del alma o a su elevación, se podría decir que este conflicto atiende a la bipolaridad del ser, el bien contra el mal, las dos vocecillas que en nuestra cabeza causan estragos cuando de moral se habla, la toma de decisiones de la que depende nuestro diario vivir. Desde que nacemos se nos inculca “eres bueno o eres malo” y partiendo de estas dos nociones, la mayor potencia que depredaba en la tierra desde antes del nacimiento de Cristo hasta finales del siglo XXX, la iglesia, utilizaba su todopoderosa divinidad terrenal y seleccionaba a sus corderillos, enviándolos a la gloria de la recompensa al haber sido niños buenos o por el contrario si recorrieron el sendero de los placeres y los excesos al patíbulo.*

*Con el nacimiento de los primeros pobladores, la suerte ya estaba echada, y el destino de la humanidad se balanceaba al son de una apuesta hecha eones atrás; cuando uno de los querubines del creador decidió que quería más poder y admiración. El primer pecador se condenó a sí mismo al hacerle frente al creador y consigo se llevó a un tercio del ejército divino, Lucifer que era su nombre en los altos cielos, siendo desterrado adoptó el nombre de, lo llamaremos “el caído”, Lucis Fero o mi favorito, Lou, y sus secuaces, ángeles corrompidos por su lengua mordaz, pasaron a llamarse demonios.*

*Así comienza el relato original, que habla de la prematura condenación humana, en los años en los que Adán, el ancestro más antiguo mordió la fruta de las ciencias y de esta manera, asesinó de una forma precoz el alma de todo ser humano... pero bueno, nos estamos yendo muy atrás en la historia, y no es ni el momento ni el lugar para narrar los devenires de **La Batalla Final y de las Letanías...***

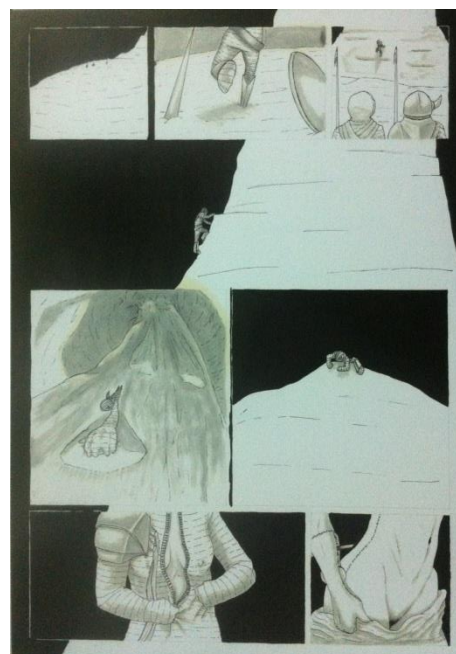
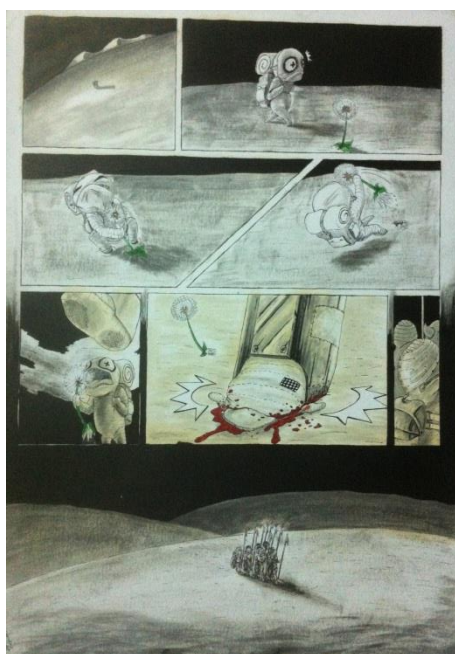
*No puedo decir que todo el diario, aunque gran parte de éste sí, sea solo de mi autoría. Sería muy egocéntrico viniendo de mí tomarme atribuciones que no me pertenecen y durante la narración, que de aquí en adelante se torne confusa, serán mis compañeros los que me ayuden a dar fe de este relato, el cual usted hallara fantástico por no decir absurdo, pero que quede claro que los infortunios que acaecieron en nuestro diario vivir fueron reales. No soy la única escritora aficionada dentro de las filas del ejército de los Neutrales, desafortunadamente mi diario fue el único que ha sobrevivido hasta ahora de una manera más que intacta los devenires de Telluz. Afortunada fui de encontrar entre los escombros, fragmentos narrativos consignados por allegados que vivieron lo que yo viví y cosas que no; estas consignas las utilizaré para dar fidelidad a mi narración y serán las voces de ellos las que resuenen en su cabeza encantador y entrometido lector...*



## ENTRADA DE DIARIO III. SOBRE EL ARTE DE INNUENDO.

### 1.11 PRUEBA Y ERROR.

Como cualquier otra creación de muestra artística, el margen de error siempre va a estar presente y este proyecto no es la excepción. Originalmente se quería plantear la novela gráfica INNUENDO con el seccionamiento clásico que lleva el cómic de antaño. De ahí que las viñetas trabajadas, tuvieran varias escenas consecuentes con la historia.



Trabajada con oleo negro sobre cartón pulpa de madera, es la primera aproximación a lo que llegaría a ser la ilustración definitiva de la novela.

La esquematización de las escenas da inicio con el proceso, un simple boceto. A pesar de que se conocía de antemano el trabajo que conlleva esquematizar las viñetas, secciones y escenas consecutivas, los primeros ejemplos carecían de fuerza narrativa, no tenían mucha expresión y eran tediosas dejando un mal sabor de boca. En total se logró realizar diez viñetas con dimensiones de 50x35 cms antes de llegar a la decisión de cambiar el tipo de ilustración y la diagramación de las escenas.



### 1.12 EN EL GRABADO.

El siguiente paso que se tomó para la realización de la novela gráfica fue el grabado. De paso que la misma obra se considerara como parte de los sucesos de la narración, dado que los sucesos de INNUENDO acaecen en un futuro muy lejano en el plano colombiano, más precisamente en Pereira. Los grabados darían fidelidad de que los infortunios sufridos por los protagonistas fueron reales.

Soldado de la virtud, fue el primer grabado, realizado en xilografía sobre opalina.



La experimentación con la punta seca fue en esencia, el punto final para conseguir el resultado buscado durante la realización del proyecto.



Ya que la trama de línea es tan importante para el pleno resultado del grabado, se tuvo muy en cuenta la técnica del dibujo y sombreado con la intención de mimetizar el acabado del grabado.



### **1.13 VIAJE A FANTASÍA.**

En este punto del proyecto se hará una mención especial, primero a dos grandes maestros de la literatura, que sirvieron como influencia en la creación del trabajo INNUENDO aunque no por eso en la historia per se; segundo a un veterano de la fantasía, quien dentro de la facultad de bellas artes en la Universidad Tecnológica de Pereira, comparte su gusto por las aventuras y viajes fantásticos.

J. R. R. TOLKIEN. Su obra, un conjunto de historias conectadas entre sí, logran de alguna manera entramarse y darle sentido a la cantidad de escritos realizados durante toda su vida, ejemplo de seguidores de los cuentos de hadas y las historias de fantasía. Conocido en mayor medida por crear la tierra media en donde transcurren los eventos del Señor de los Anillos y en menor medida por El Hobbit y otras historias del legendarium. Su aporte a la literatura inglesa fue muy importante ya que les creó una mitología propia, de la cual carecía Inglaterra.

Está claro que los libros de TOLKIEN y toda su temática pertenecen en este proyecto a la sección de antecedentes, pero se consideró prudente abrirle un espacio en la producción técnica de la ENTRADA DE DIARIO III. SOBRE EL ARTE DE INNUENDO.

Ya se habló anteriormente sobre la historia interminable, la sola ciudad lleva de nombre fantasía y los seres que allí existen son aún más fantasiosos y tan variados que se necesitaría realizar un bestiario entero para mencionarlos a todos. Es un antecedente importantísimo con respecto a la creación de personajes. La Vetusta Morla: una tortuga gigante que existe desde el principio de fantasía. Graógraman: el hermoso león de gran tamaño, el cual reside en un desierto multicolor, todas las noches muere convirtiéndose en una estatua de piedra y reviviendo todas las mañanas. Fujur: es un dragón blanco de la suerte, es cual es capaz de volar y de hablar como un humano más y que de hecho es uno de los animales más raros de Fantasía, su cuerpo es largo y flexible con escamas color madreperla, sus ojos son color rubí. Entre otros más.

#### 1.14 EL USO DEL IMAGINARIO.

El imaginario es de los temas más importantes de la novela dispuesta en esta tesis. Iniciado como un proyecto de clase tomó más protagonismo en el transcurso y la realización de la misma. Los primeros atisbos de las ilustraciones del imaginario fueron realizados en papel pergamino con plumillas y tintas variadas. Las escenificaciones fueron en las instalaciones de la Universidad Tecnológica de Pereira. Se pretendía realizar una hibridación entra lo imaginario y lo cotidiano, lo cual se logró en primera instancia.



### 1.15 ILUSTRANDO A COLOR.

Antes de decidir realizar las ilustraciones en blanco y negro, se planteó en un principio agregarle color a la novela, para ello se tomó en cuenta el uso de diferentes técnicas con el fin de llegar a un resultado agradable, pero para infortunio de la historia y su acabado final muchas de las ilustraciones no cumplieron con el mínimo de calidad y se quedaron en el limbo esperando a ser terminadas; otras por el contrario, son el primer paso para la realización de LETANIAS a futuro.

De las pocas de funcionaron y se puede hablar bien de ellas:



“El envío de los trajes divinos”, fue realizada con marcadores de agua y tintas sobre papel perlado y en la historia narra cómo fueron siendo seleccionados todos los adeptos para el ejército neutral, este “disfraz” fue la invitación para todos los que estuviesen dispuestos a luchar.



Introduciendo a Fausto. Marcadores de agua sobre papel pergamino. (Experimentación)



Soldados de la Virtud. Acrilico, lapicero, marcador sobre papel propalcote.





Introduciendo a la capitana Chie. Oleo sobre madera.



Y los que no funcionaron:



Un descanso luego de encarar a Pereza. Acuarela sobre cartón pulpa de madera.



Sin titulo, lapicero y marcadores.

### 1.16 ACABADOS FINALES.

Para culminar, pero de esta forma, no para menospreciar ni pordebajear los métodos explorativos que llevaron al resultado final de la obra, llegamos a la conclusión de la tesis. De este punto en adelante será trabajo del tesista ya por fuera de la universidad, realizar y culminar su proyecto y buscar otros entornos además de temas para alimentar el futuro trabajo pictórico.

Todo comienza con la idea del grabado, el parcial fracaso tuvo su recompensa al momento de experimentar con el rapidógrafo. Tomando como referencia las tramas de línea hechas en punta seca y posterior aguafuerte, se produjo la idea de mimetizar el acabado final del grabado, con la única diferencia que en este caso sería una sola obra, no tendría la facilidad de reproducir una y otra vez como se puede hacer con las técnicas de impresión.

El primer paso que se tomó en cuenta fue el de realizar el boceto con lápiz grafito, al terminar el boceto con la composición, remarcó con rapidógrafo, de diferentes números de grosor dependiendo del área de dibujo. Para dar algunas tonalidades grises fue necesario ladear el rapidógrafo a treinta grados de inclinación.



## CONCLUSIONES.

La novela gráfica es, sin lugar a dudas, una herramienta de un vasto potencial, a la hora de convertirse en un medio de comunicación visual. Una simple mirada a la historia de sus predecesores, quienes iniciaron el cómic, ha de mostrar que son creaciones artísticas y estéticas que pueden cuestionar, llevar a la reflexión e incluso denunciar además de entretener.

Uno de los muchos retos que debe afrontar la novela gráfica en Colombia es el del poco espacio que tiene la lectura a nivel cultural, que de alguna forma, es lo que en todo este tiempo ha imposibilitado, primero la misma lectura, consumo como tal de la novela gráfica, cómics; lo segundo es la producción del mismo, la falta de interés del público dificulta el mercado abierto y por ende, el surgimiento de nuevos artistas que pongan en alto el nombre del país en este campo y la creación de las historias, las cuales se podrían implementar como apoyo para la enseñanza de diferentes campos educativos.

Hablando de la metodología de la ilustración, producción de escenas, puedo concluir que cada proceso de creación responde en sí a una necesidad específica la cual se encuentra en constante cambio. Aunque la producción de la historia (texto) y la creación e ilustración de personajes y entornos por lo general no necesitan cambios, el proceso ilustrativo, en cada momento está abierto a la experimentación.

Es necesario el recomendar que se tome en cuenta el potencial de la novela gráfica y el cómic como medio expresivo y se considere la posibilidad de profundizar su estudio en las escuelas de artes.

## **BIBLIOGRAFIA.**

- EISNER. W. (2002). EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL. (1990). Barcelona: S.A NORMA EDITORIAL
- DANNER, A. (2009). DISEÑO DE PERSONAJES PARA NOVELA GRAFICA. EDICIONES GUSTAVO GILI, S.A.
- GARCIA. S. (2014). LA NOVELA GRÁFICA. (2010). Bilbao: ATISBERRI.
- POTTS. CARL. ().LA GUÍA DC COMICS DE CREACIÓN DE CÓMICS. EDITORIAL LABERINTO.
- SNIDER. BRANDON T. la guía definitiva de personajes, DC COMICS 2011. EDICION DORLING KINDERSLEY (DK).
- CULLER. Jonathan. Breve introducción a la teoría literaria (2000). Barcelona. Biblioteca de bolsillo.
- EISNER. W. La narración gráfica (2000). España, Editorial Norma.
- SPENCER. Gary. Diseño de cómic y novela gráfica (2010). España. Parramón ediciones.
- MCCLOUD. Scott. Cómo se hace un cómic (1995). España. Ediciones B.
- MCCLOUD. Scott. La revolución de los cómics (2001). España. Norma editorial.



## WEBGRAFIA.

<http://www.toonopedia.com/nemo.htm>.

<http://januarymagazine.com/features/comix.html>

[http://www.todo-historietas.com.ar/historia\\_eeuu.htm](http://www.todo-historietas.com.ar/historia_eeuu.htm).

<http://blogs.peru21.pe/comics21/2012/08/que-paso-con-el-comic-code-aut.html>).

<http://cbldf.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>

<http://blogs.peru21.pe/comics21/2012/08/que-paso-con-el-comic-code-aut.html>.

[http://www.todohistorietas.com.ar/historia\\_europa.htm](http://www.todohistorietas.com.ar/historia_europa.htm).

<http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html>.

[http://www.lambiek.net/artists/h/hasegawa\\_machiko.htm](http://www.lambiek.net/artists/h/hasegawa_machiko.htm)).

[http://www.lambiek.net/artists/t/Toriyama\\_akira.htm](http://www.lambiek.net/artists/t/Toriyama_akira.htm)).

## **ANEXO.**

### **GLOSARIO DE IMÁGENES.**

A continuación se pasara a mostrar algunas de las imágenes de la novela gráfica INNUENDO, no todas, con el fin de dar a conocer la calidad de trabajo y los más importantes exponentes.





